

2004/07/13

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-104649
(P2001-104649A)

(43) 公開日 平成13年4月17日 (2001.4.17)

(51) Int.Cl.⁷
A 6 3 F 13/12

識別記号

F I
A 6 3 F 13/12

テーマコード(参考)
C 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数15 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2000-136343(P2000-136343)
(22) 出願日 平成12年5月9日 (2000.5.9)
(31) 優先権主張番号 特願平11-221177
(32) 優先日 平成11年8月4日 (1999.8.4)
(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000132471
株式会社セガ
東京都大田区羽田1丁目2番12号
(72) 発明者 馬場 保仁
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内
(72) 発明者 堀田 榮治
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内
(74) 代理人 100079108
弁理士 稲葉 良幸 (外2名)

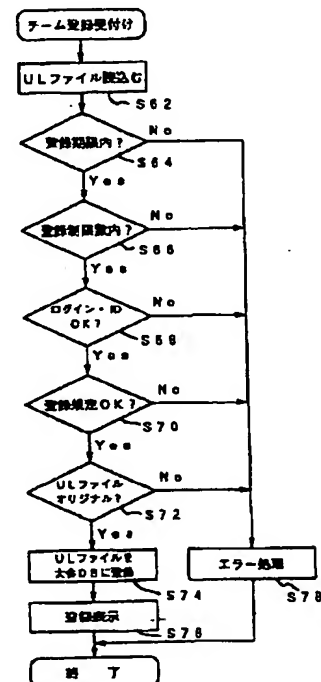
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステムにおけるデータ通信方法

(57) 【要約】

【課題】 オンライン参加型のゲームシステムにおいて参加チームのデータの二重登録や不正登録を防止し得るようにする。

【解決手段】 複数のゲーム端末装置(10)の各々から各自チームのゲームデータを含む送信ファイルをサーバ(30)に送信し、該サーバ上でチーム同士の対戦をシミュレーションするゲーム大会を行うゲームシステムにおけるデータ通信方法において、ゲーム端末装置(10)が、識別符号(ログインID)、ゲームデータを含む送信ファイルを作成し、サーバ(30)に送出する過程(S44)と、サーバ(30)が受信した送信ファイルの識別符号をチェックして、受領済の送信ファイル群に同じ識別符号を備えるものがない場合(68)に、当該受信した送信ファイルをゲーム大会の登録ファイルに追加する過程(S74)と、を含む。



【特許請求の範囲】

【請求項1】各ゲーム端末装置に予め割当てられた第1の識別符号を記憶したゲーム端末装置に内蔵される第1の記憶手段に、サーバ又はネットワークで割当てられた第2の識別符号を更に記憶する過程と、少なくとも前記第1の識別符号を含む第1のゲームデータのファイルを、前記各ゲーム端末装置から取外し可能な第2の記憶手段に記憶する過程と、前記第2の記憶手段に記憶されたゲームデータのファイル内の前記第1の識別符号と前記第1の記憶手段に記憶された前記第1の識別符号との一致を条件として、前記ゲーム端末装置から送信すべき、前記第2の識別符号を含む送信データファイルを形成する過程と、を含むネットワーク利用ゲームにおけるデータ通信方法。

【請求項2】前記第1の識別符号はゲーム端末装置の固有の番号を含み、前記第2の識別符号はネットワークのサーバ又はサービスプロバイダに登録されたログインIDを含む、請求項1記載のネットワーク利用ゲームにおけるデータ通信方法。

【請求項3】前記第2の記憶手段は、携帯可能な記憶手段であり、該記憶手段にはメモリカードが含まれる、請求項1又は2記載のネットワーク利用ゲームにおけるデータ通信方法。

【請求項4】複数のゲーム端末装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルをサーバに送信し、該サーバ上で送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うゲームシステムにおけるデータ通信方法であって、

前記ゲーム端末装置が、固有の識別符号、ゲームデータを含む送信ファイルを作成し、前記サーバに送出する過程と、

前記サーバが受信した送信ファイルの識別符号をチェックして、受領済の送信ファイル群に同じ識別符号を備えるものがない場合に、当該受信した送信ファイルを該受領済送信ファイル群に追加する過程と、を含むデータ通信方法。

【請求項5】複数のゲーム端末装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルをサーバに送信し、該サーバ上で送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うゲームシステムにおけるデータ通信方法であって、前記ゲーム端末装置が、前記ゲームデータを含む送信ファイルを作成し、前記サーバに送出する過程と、前記サーバが、受信した送信ファイルに登録を禁止する情報が記録されていないかどうかをチェックして、登録禁止情報が記録されていない場合に、当該受信した送信ファイルを受領済の送信ファイル群に追加する過程と、を含むデータ通信方法。

【請求項6】前記サーバが、前記受領済の送信ファイル群の各送信ファイルに基づいて対戦を行い対戦結果を公開する過程と、

前記ゲーム端末装置が、前記サーバに前記送信ファイル群の中の送信ファイルの入手を要求する過程と、

前記サーバが、該当する送信ファイルに前記送信ファイル群への追加を禁止する情報を書込んで前記ゲーム端末装置に送信する過程と、

を含む請求項4又は5に記載のデータ通信方法。

【請求項7】複数のゲーム端末装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルをサーバに送信し、該サーバ上で送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うゲームシステムにおけるデータ通信方法であって、前記ゲーム端末装置が、固有の識別符号、ゲームデータを含む送信ファイルを作成し、前記サーバに送出する過程と、

前記サーバが、受信した送信ファイルの識別符号をチェックして、受領済の送信ファイル群を含む登録ファイルに同じ識別符号を備えるものがなく、かつ、該登録ファイルへの登録を禁止する情報が書込まれていない場合に、当該受信した送信ファイルを登録ファイルに追加する過程と、

前記サーバが、前記登録ファイルに登録された送信ファイルに基づいて対戦を行い対戦結果を公開する過程と、前記ゲーム端末装置が、前記サーバに前記登録ファイルの中の送信ファイルの入手を要求する過程と、

前記サーバが、該当する送信ファイルに前記登録ファイルへの登録を禁止する情報を書込んで前記ゲーム端末装置に送信する過程と、を含むデータ通信方法。

【請求項8】複数のゲーム端末装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルをサーバに送信し、該サーバ上で送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うゲームシステムにおけるデータ通信方法において、前記サーバは、複数の前記対戦を実行して最終対戦結果及びその途中対戦結果のデータを記憶する過程と、前記最終対戦結果及び途中対戦結果を時間差を設けて前記各ゲーム端末装置に提供する過程と、を含むデータ通信方法。

【請求項9】複数のゲーム端末装置と、このゲーム装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルが送信され、送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うサーバと、を含むゲームシステムにおけるデータ通信システムにおいて、前記サーバは、複数の前記対戦を実行するゲーム実行手段と、この最終対戦結果及びその途中対戦結果を記憶する記憶手段と、前記最終対戦結果及び途中対戦結果のデータを時間差を設けて前記各ゲーム端末装置に提供するデータ提供手段と、を含むデータ通信システム。

【請求項10】前記ゲーム実行手段は前記複数の対戦を一度に実行し、前記データ提供手段は、前記途中対戦結果及び最終対戦結果をそれぞれ日、週、月、年毎に順番に前記ゲーム端末装置に提供する請求項9記載のデータ通信システム。

【請求項 11】 前記ゲーム実行手段は、予選対戦と決勝対戦を含む前記複数の対戦を実行し、前記データ提供手段は、前記予選対戦結果のデータを前記ゲーム端末装置に提供した後、所定の時間、日、週、月、又は年を経て決勝対戦結果のデータを前記ゲーム端末装置に提供してなる請求項 8 乃至 10 のいずれか 1 項に記載のデータ通信システム。

【請求項 12】 前記識別符号は、ゲーム装置製造番号、Eメールアドレス、ログイン ID あるいはパスワード、のいずれかを含む請求項 4 または 7 に記載のデータ通信方法。

【請求項 13】 前記ゲーム実行手段は、前記対戦の経過データを前記記憶手段に記憶させてなる請求項 8 乃至 10 のいずれか 1 項に記載のデータ通信システム。

【請求項 14】 前記ゲーム端末装置に請求項 1 乃至 7 のいずれ 1 項又は請求項 12 に記載されたデータ通信方法を前記サーバー及び／又はゲーム端末に実行させるためのプログラム又はこのプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 15】 請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項又は請求項 12 に記載されたデータ通信方法を実行するためのゲーム端末又はサーバー装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、ゲーム装置に関し、特に、インターネットなどの通信回線を使用して遊技者が育成したチームや選手、馬、ボート、レース用車両などのキャラクタをサーバーが提供するゲーム大会に参加させて、試合やレースなどの競い合いを行わせるようにしたゲーム装置並びにデータ通信システムに関する。

【0002】

【従来例】 従来、ゲーム装置に通信インタフェースを設けたものがある。通信回線を介して互いのゲーム装置同士を接続し、ゲームデータをやりとりすることによって二人でゲームを行えるようにしている。通信回線は、基本的に 2 点間を接続するだけであるので、多数の者が同時にゲームに参加することは難しい。また、ゲームが遊技者間の技能差で勝敗が決するものである場合には、多数の者の間で、全体的な順位（優劣）をつけ難い。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 そこで、インターネットに接続されたウェブサーバーを使用して、ネットワーク上でゲーム大会を開催し、各遊技者を参加させることが考えられた。例えば、遊技者は、予め自己のゲーム装置において、所定のゲームを展開しながらチームを育てる。チームには、例えば、野球チーム、サッカーチーム、バスケットボールチーム、バレーボールチーム、車両レースチーム、等がある。自己の育てたチームを大会に参加させ、トーナメント戦形式やリーグ戦形式で試合を行い、勝敗を決する。各試合は、ウェブサーバーに設け

られて仮想的な試合を展開するゲームエンジンに両チームのゲームパラメータを送ることによってシミュレーションされ、勝敗が決せられる。また、対戦終了後に、自己のチームと対戦相手チームとのゲームパラメータを自己のゲーム装置にダウンロードし、試合を再現して見ることが出来るようにする。ここに、ゲームパラメータとは、ゲームエンジン（試合シミュレーションプログラム）が仮想的試合を展開するに必要なデータである。

【0004】 このようなゲーム大会を開催するにあたっては、1 つの大会には、一人につき 1 チームが参加できるように制限することが多数の者に参加の機会を与えるために、また、ウェブサーバーの負担が過大とならないようにするために望ましい。この場合、遊技者あるいはゲーム装置を識別する必要がある。ゲーム装置は、通常、サービスプロバイダを介してインターネットにダイヤルアップ接続で接続されるので、接続の都度 IP アドレスが割振られ、固有の IP アドレスを持たない。このため、IP アドレスをゲーム装置の識別に利用することは出来ない。

【0005】 また、ダウンロードした他チームのデータを自己のチームデータとして登録して大会に参加したり、強い他チームのデータを入手してこれを改良して参加することも禁止すべきである。

【0006】 よって、本発明は、ネットワーク上で複数人が参加し、シミュレーション展開されるゲームにおいて、一人 1 チーム、あるいは（ゲーム装置の）一台につき 1 チームの参加とし得るようにしたゲームシステムを提供することを目的とする。

【0007】 また、本発明は、他人のゲームデータを入手してこれを自己のゲームデータとしてゲーム大会に登録とすることが出来ないようにしたゲームシステムを提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】 上記目的を達成するため本発明のネットワーク利用ゲームにおけるデータ通信方法は、各ゲーム端末装置に予め割当てられた第 1 の識別符号（例えば、製造番号等の固有の番号）を記憶したゲーム端末装置に内蔵される第 1 の記憶手段（例えば、フラッシュメモリ）に、サーバー又はネットワーク上（例えば、インターネットサービスプロバイダ、ゲームサーバー）で割当てられた第 2 の識別符号（例えば、ログイン ID、あるいはパスワード）を更に記憶する過程と、少なくとも上記第 1 の識別符号を含む第 1 のゲームデータのファイルを、上記各ゲーム端末装置から取外し可能な第 2 の記憶手段（例えば、メモ리카ード）に記憶する過程と、上記第 2 の記憶手段に記憶されたゲームデータのファイル内の上記第 1 の識別符号と上記第 1 の記憶手段に記憶された上記第 1 の識別符号との一致を条件として、上記ゲーム端末装置から送信すべき、上記第 2 の識別符号を含む送信データファイルを形成する過程と、を

含む。

【0009】かかる構成とすることによって、メモリカード等を用いて他人のゲーム装置から送信ファイルをアップロードすることを禁止することが可能となり、本人のゲームデータのみをサーバに送信できるようにすることが可能となる。

【0010】本発明のゲームシステムにおけるデータ通信方法は、複数のゲーム端末装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルをサーバに送信し、該サーバ上で送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うゲームシステムにおけるデータ通信方法において、上記ゲーム端末装置が、固有の識別符号、ゲームデータを含む送信ファイルを作成し、上記サーバに送出する過程と、上記サーバが受信した送信ファイルの識別符号をチェックして、受領済の送信ファイル群に同じ識別符号を備えるものがない場合に、当該受信した送信ファイルを受領済の送信ファイル群に追加する過程と、を含む。

【0011】かかる構成とすることによって、同じ参加者による二重登録を防止することが可能となる。

【0012】また、本発明のゲームシステムにおけるデータ通信方法は、複数のゲーム端末装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルをサーバに送信し、該サーバ上で送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うゲームシステムにおけるデータ通信方法において、上記ゲーム端末装置が、上記ゲームデータを含む送信ファイルを作成し、上記サーバに送出する過程と、上記サーバが、受信した送信ファイルに登録を禁止する情報が記録されていないかどうかをチェックして、登録禁止情報が記録されていない場合に、当該受信した送信ファイルを受領済の送信ファイル群に追加する過程と、を含む。

【0013】かかる構成とすることによって、不適当なデータの登録を排除することが可能となる。

【0014】更に、本発明のゲームシステムにおけるデータ通信方法は、上記サーバが、上記送信ファイル群の各送信ファイルに基づいて対戦を行い対戦結果を公開する過程と、上記ゲーム端末装置が、上記サーバに上記送信ファイル群の中の送信ファイルに上記受領済の送信ファイル群への追加を禁止する情報を書込んで上記ゲーム端末装置に送信する過程と、を含む。

【0015】かかる構成とすることによって、サーバからダウンロードした他人のチームデータによる不適当な登録を排除することが可能となる。

【0016】また、本発明のゲームシステムにおけるデータ通信方法は、複数のゲーム端末装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルをサーバに送信し、該サーバ上で送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うゲームシステムにおけるデータ通信方法において、上記ゲーム端末装置が、固有の識別符号、ゲームデータを含む送信ファイルを作成し、上記サーバに送出する過程と、

上記サーバが、受信した送信ファイルの識別符号をチェックして、受領済の送信ファイル群を含む登録ファイルに同じ識別符号を備えるものがなく、かつ、登録ファイルへの登録を禁止する情報が書込まれていない場合に、当該受信した送信ファイルを登録ファイルに追加する過程と、上記サーバが、上記登録ファイルに登録された各チームの送信ファイルに基づいてチーム同士の対戦を行い対戦結果を公開する過程と、上記ゲーム端末装置が、上記サーバにいずれかのチームの送信ファイルの入手を要求する過程と、上記サーバが、該当する送信ファイルに上記登録ファイルへの登録を禁止する情報を書込んで上記ゲーム端末装置に送信する過程と、を含む。

【0017】かかる構成とすることによって、同一人による二重登録や他人のデータによる登録を排除することが可能となる。

【0018】好ましくは、上記識別符号は、上記サーバによって各ゲーム端末装置に割当てられる。それにより、サーバは、ネットワークを介してアクセスしてくる各ゲーム端末装置を識別することが可能となり、大会参加の課金システムの構成も容易となる。

【0019】好ましくは、上記識別符号は、ゲーム装置製造番号、Eメールアドレス、ログインIDあるいはパスワード、のいずれかを含む。

【0020】本発明はまた、複数のゲーム端末装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルをサーバに送信し、該サーバ上で送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うゲームシステムにおけるデータ通信方法において、前記サーバは、複数の前記対戦を実行して最終対戦結果及びその途中対戦結果のデータを記憶する過程と、前記最終対戦結果及び途中対戦結果を時間差を設けて前記各ゲーム端末装置に提供する過程と、を含むことを特徴とする。

【0021】さらにまた、本発明は、複数のゲーム端末装置と、このゲーム装置の各々からゲームデータを含む送信ファイルが送信され、送信された送信ファイルに基づいて対戦を行うサーバと、を含むゲームシステムにおけるデータ通信システムにおいて、前記サーバは、複数の前記対戦を実行するゲーム実行手段と、この最終対戦結果及びその途中対戦結果を記憶する記憶手段と、前記最終対戦結果及び途中対戦結果のデータを時間差を設けて前記各ゲーム端末装置に提供するデータ提供手段と、を含むことを特徴とする。

【0022】この発明の一つの形態では、前記ゲーム実行手段は前記複数の対戦を一度に実行し、前記データ提供手段は、前記途中対戦結果及び最終対戦結果をそれぞれ日、週、月、年毎に順番に前記ゲーム端末装置に提供する。

【0023】さらに他の形態では、前記ゲーム実行手段は、予選対戦と決勝対戦とを含む前記複数の対戦を実行し、前記データ提供手段は、前記予選対戦結果のデータ

を前記ゲーム端末装置に提供した後、所定の時間、日、週、月、又は年を経て決勝対戦結果のデータを前記ゲーム端末装置に提供してなる。

【0024】さらに他の形態では、前記ゲーム実行手段は、前記対戦の経過データを前記記憶手段に記憶させてなる。

【0025】さらに本発明は、前記ゲーム端末装置に前記データ通信方法を前記サーバー及び／又はゲーム端末に実行させるためのプログラム又はこのプログラムが記憶された記憶媒体であることを特徴とする。

〔発明の詳細な説明〕

〔産業上の利用分野〕本発明は、ゲーム装置に関し、特に、インターネットなどの通信回線を使用して遊技者が育成したチームや、馬、ボート、レース用車両などのキャラクターをサーバーが提供するゲーム大会に参加させて、試合やレースなどの競い合いを行わせるようにしたゲーム装置に関する。

【0026】

〔実施の形態〕以下、本発明の実施の形態について図面を参照して説明する。まず、ゲームシステムの全体の構成を図1を参照して説明する。

【0027】ゲームシステムは、大別して、ゲームの端末装置10、ネットワーク20及びゲームサーバ装置30とからなる。端末装置10は、ゲーム装置11と表示装置（テレビモニタ）12とを含む。ゲーム装置11は、ゲーム装置本体11a、ゲームコントローラ、キーボード等の周辺装置11b、ゲームデータなどを保存するメモ리카ード11c、などによって構成される。ゲーム装置本体11aには、通信インタフェースが内蔵されており、通信回線、例えば、インターネット20を介してゲーム装置11をゲームサーバ30とデータ通信を行う端末装置10として機能させる。ゲーム装置11は、ダイヤルアップ接続によるインターネット接続サービスを提供するプロバイダ41を介して、あるいはインターネットに直接に接続することによってインターネットに接続することが可能である。なお、後述するように、ゲームサーバ30の設置者がゲーム端末10のダイヤルアップ接続を可能とするインターネット接続サービスのプロバイダ41であってもよい。ゲーム装置11は、電源が投入されると、内蔵しているブートROMの起動プログラムを読み込み、初期画面を表示する。遊技者が、OS、ゲームプログラム、データなどを記録した情報記録媒体、例えば、CD-ROMを本体にセットすると、これ等の情報が本体のコンピュータシステムに読み込まれ、プログラムが開始される。プログラムには、後述のWWWサーバにアクセスする閲覧（通信）プログラムが含まれる。メモ리카ード11cには、図2（a）に示すように、複数の記録エリアがあり、複数のファイルが記録可能である。このような構成の、複数のゲーム端末装置10がインターネット20を介してゲームサーバ30に接続され

る。

【0028】ゲームサーバ30は、ルータ31、WWWサーバ32、DB（データベース）サーバ33、BE（バックエンド）サーバ34を含んで構成される。ルータ31は、WWWサーバ32宛のデータをインターネット回線20から取込み、WWWサーバに転送する。また、WWWサーバ32が特定のゲームの端末装置10に宛てて出力したデータをインターネット回線20に送り出す。WWWサーバ32は、ゲーム大会のホームページを保持し、絵情報、HTMLファイルなどの各種のコンテンツを格納し、ゲーム参加者に提供する。DBサーバ32は、ゲーム大会のトーナメント（あるいはリーグ）に登録されたチームデータ、トーナメント大会の優勝チームのデータ、ゲームプログラム開発者の推奨の対戦チームデータ等のダウンロードデータ、トーナメント試合結果、等のデータ群を格納する。そして、WWWサーバ32からの要求に応じて格納データを提供する。

【0029】図3は、DBサーバに保持されるファイルの例を示している。ユーザ管理ファイル、大会ファイル、チーム登録ファイル、試合結果ファイル等が含まれる。ユーザ管理ファイルには、ユーザのログインID（識別番号）、課金、獲得ポイント数等が記録される。大会ファイルには、トーナメント番号、トーナメント名、参加登録者数、最大参加者数、エントリー開始時刻、エントリー終了時刻、結果発表開始時刻、結果発表終了時刻、結果表示情報、登録条件フラグ、登録課金情報等が記録される。チーム登録ファイルには、ユーザのログインID、フラグ、チームデータ、トーナメント番号、試合結果のコード、最終順位、本拠地名等が記録される。試合結果ファイルには、トーナメント番号、試合コード、勝利チームのユーザのログインID、敗北チームのユーザのログインID、試合結果データ、勝利チームの前試合結果への試合コード、敗北チームの前試合結果への試合コード等が記録される。

【0030】BEサーバ34は、トーナメントで組合わされた各チームのデータを読み出し、チームデータに基づいて試合を行うプログラムを実行し、対戦結果をDBサーバ33の試合結果ファイルに格納する。

【0031】図4は、自チームの育成を説明するフローチャートである。ゲーム大会に参加しようとする遊技者は、例えば、球団社長になって、大会に参加する自チームを育成しなければならない。これは、自己のゲーム装置11でゲームアプリケーションを実行してゲームを展開することにより行う。ゲームを最初に開始すると、チームの経営データファイル、対戦データファイル、選手データファイルの形成が行われる（S2）。ゲーム装置11は、図5（a）に示すように、装置本体11a内のフラッシュメモリに装置本体（ハードウェア）の識別を行うための固有の識別番号（Individual ID、IID）が予め記録されている。例えば、IIDは製造番号であ

る。このIIDを本体のフラッシュメモリから読出す(S4)。図2(a)に示すように、読出したIIDと上述した3つのファイル(チームデータ)とをメモリカード11cに保存する(S6)。IIDと一緒に保存されることによってチームデータを作成したゲーム装置11を判別することが出来る。メモリカード11cにデータを保存することによって他人のゲーム装置11で使用する事が可能である。ゲームを展開してメモリカード11c上の自チームデータを更新し、チーム力を向上させ(S8)、オフラインのゲームを終了する。

【0032】上述したように、参加者は、事前に自己のゲーム装置によってゲームを行い、自チームの対戦能力を高め、ゲームパラメータを向上させる。例えば、野球ゲームの場合、チームのゲームパラメータには、経営データ、選手データ、対戦データが含まれる。経営データには、IID、チームIID、旗IID、オーナー名、本拠地名、監督IID、投手コーチIID、野手コーチIID、等が含まれる。選手データには、選手のIID、呼名、背番号、調子、性格、人気、やる気、体力、投手である場合には、更に、球種、球の変化、球速、制球力等、野手である場合には、更に、左・右の巧打力、長打力、走力、肩力、選球眼、反応速度、得意コース、苦手コース等、が含まれる。対戦データには、各投手の勝ち数、負け数、セーブ数、奪三振数、投球回数、被安打数、与四球、自責点、失点、本塁打数、野手の総打席、ヒット数、打点、盗塁、三振、四球、死球、犠打、本塁打数、二塁打、三塁打、失策等、が含まれる。

【0033】このような、チームデータは、例えば、図2(a)及び(b)に示すように、メモリカード11cの所定の領域に記憶される。メモリカード11cは、コントローラ11bあるいはゲーム装置本体11aに接続して使用され、取外し可能である。メモリカード11cは、記憶保持可能なメモリ、例えば、フラッシュメモリの他、CPU、表示装置を備えて簡単なゲームを行うことが出来るようにしたものを含む。メモリカード11cは、ゲームカセット、CD-R/Wなどの均等物であっても良く、作用効果において均等なものを含む。

【0034】図6は、ゲームサーバ30が提供するサービスの全体的動作を説明するフローチャートである。まず、WWWサーバ32は、ホームページでゲーム大会の開催を案内し、参加チームを募集する。案内には、例えば、トーナメント(あるいはリーグ)大会の概要、大会名称、登録期間、結果発表期間、募集チーム数、現在登録数、登録料、特記事項(参加資格、賞品等)等を掲示する(S12)。参加者は、インターネット20を介してホームページで登録を行う。WWWサーバ32は、登録手続の適正を監視し、参加チームの登録を行う。この登録の申込みと、登録のチェックについては後述する。参加チームのデータ(ゲームパラメータ)がアップロードされると、DBサーバ33に格納される(S14)。

募集期間を経過すると、参加チームのトーナメント(あるいはリーグ)表が形成され、対戦順番が決定される

(S16)。DBサーバ33は、この順番に従って、対戦チームのデータをBEサーバ34に送り、仮定の試合を行う。その試合結果をDBサーバ33に格納する。これを繰返して、優勝チームを決定する(S18)。優勝チームは、ホームページで紹介される。上位入賞者は、トーナメントツリーで結果がホームページに掲示される。また、参加者のパスワード等を入力することによって自己のチームの戦績を知ることが出来るようになる。例えば、野球の場合、対戦相手、勝敗、各階の得点経過、各打席での結果、等が表示される。優勝チームや、推奨チームのチームデータは、ダウンロード可能になる。それにより、参加者は、自己のゲーム装置11において自己のチームと優勝チーム等とを対戦させて試合を再現することが可能である(S20)。このようにして、自己の育成したチームを大会に参加させ、その戦績を知ることが出来る。

【0035】図7は、大会に参加を希望する者がログインID(あるいはパスワード)を取得し、参加者資格を獲得するための手順を示すフローチャートである。例えば、ログインIDは本人識別のために使用される。遊技者は、一度、ログインIDを取得すれば、各大会に使用可能である。

【0036】ログインIDの取得は、特定のプロバイダ41、例えば、ゲームサーバ30の設置者と関係のあるプロバイダ41から入手することが可能である。多くの遊技者は、ダイヤルアップ接続によってインターネットに接続し、ゲームサーバ30にアクセスする。そこで、遊技者は最初にプロバイダ41にアクセスし(S32)、サービス契約をしてログインIDを取得する(S34)。ログインIDは例えば、Eメールアドレスであっても良い。ログインID(LID)は、図5(b)に示すように、ゲーム装置本体のフラッシュメモリに書込まれる(S36)。なお、ログインIDは、サーバ32が提供することとしても良い。

【0037】図8は、遊技者の大会参加手順を示すフローチャートである。遊技者は、自己の育成したチーム、例えば、野球チームを大会に参加させる場合、メモリカードをコントローラに接続し、野球ゲーム(アプリケーション)のCD-ROMをゲーム装置本体11aにセットして起動する。このCD-ROMには、ホームページを閲覧するソフトウェアが含まれている。当該閲覧ソフトは野球ゲームと一体化され、あるいは別々に構成される。例えば、テレビモニタ12に表示された野球ゲームのメニューから当該野球ゲームのホームページを選択すると、閲覧ソフトが起動する。ゲーム装置11はインターネット20に接続され、図10に示すような、大会用のホームページが表示される(S42)。

【0038】ゲーム装置11は、自己のゲーム装置で作

成したゲームデータであるかどうかをフラッシュロム内のIIDとメモリカード11cに保存されたチームデータ(経営データ)に記録されたIIDとを比較する(S43)。記録されたIID同士が一致しない場合には、遊技者個人のゲーム装置で作成したゲームデータではない可能性があるため(S43; No)、後述のエラー処理を行って終了する(S54)。

【0039】IID同士が一致した場合には(S43; Yes)、自己のゲーム装置からのデータ送信と判別する。接続されているメモリカードから野球チームのデータを抽出する。複数のメモリカードが接続されている場合には、ゲーム装置11は、メモリカードをテレビモニタ12に表示する。遊技者は、画面に表示されているメニューに従ってチームデータを記録しているメモリカードをコントローラ11bで選択することが可能である。ゲーム装置11は、メモリカード11cから前述した自チームデータ(ゲームパラメータ)を記録したファイルを読み出す。また、ゲーム装置は、内蔵しているフラッシュメモリに記録されたログインIDを読み出す。ログインID、チームデータ、フラグデータを含む送信ファイルを形成する。フラグデータは、後述するように、不正コピー等を防止するためにサーバによって書き込みが行われる(S44)。

【0040】遊技者は、図10乃至図15に示すように、ホームページにおいて、「大会登録」の案内に入り、ガイダンスを経て参加する大会を選択する。ログインID(あるいはパスワード)を入力して「決定」を選択する(S46)。それにより、遊技者のゲーム装置からWWWサーバ32にチームデータのファイルが送信される(S48)。WWWサーバ32は、ファイルについて後述する所定の事項を検査してエラーがない場合には、登録完了をゲーム装置11に返信する。エラーがある場合には、エラーをゲーム装置11に返信する。ゲーム装置11は、登録完了を受領すると(S50; Yes)、これを図16に示すようにテレビモニタ12の画面に表示する。また、必要により、メモリカードに登録大会名を記録し、チーム登録を終了する(S52)。ゲーム装置11は、IIDの不一致(S43; No)の場合及びWWWサーバ32からエラーを受領した場合(S50; No)、例えば、図17に示すように、モニタ画面に登録のエラーを表示し、エラー原因の表示などを行うエラー処理(S54)を行って終了する。

【0041】図9は、WWWサーバ32が行う、大会参加チームの登録処理を説明するフローチャートである。

【0042】ゲーム装置11からWWWサーバ32に送られてきたファイルは、一旦図示しないバッファメモリに記憶される。WWWサーバ32は、ゲーム装置11からアップロードされたファイルを読み込み、点検を行う(S62)。

【0043】まず、WWWサーバ32は、遊技者が申し

込んだ大会が登録期限(図12参照)を過ぎていないかどうかを判別する。過ぎていない場合には(S64; No)、不適切な参加申込みであるのでその旨のメッセージを当該ゲーム装置に返送するエラー処理を行う(S78)。

【0044】登録期限を過ぎていない場合には(S64; Yes)、WWWサーバ32は、募集数(登録制限数)内かどうかを判別する。越えている場合には(S66; No)、参加チームが募集数に達した旨のメッセージを当該ゲーム装置に返送するエラー処理を行う(S78)。

【0045】募集数に達していない場合(S66; Yes)、遊技者のログインIDと同じものが当該大会の登録チームのデータベース(チーム登録ファイル)に既に登録されていないかどうかを判別する。ログインIDは、ゲーム装置11から送信されたファイルの該当部分より、抽出される。このログインIDはゲーム装置のフラッシュメモリから読み出され、送信ファイルに書き込まれるので、遊技者はこれを変更できない。

【0046】既に登録されている場合(S68; Yes)、二重登録を防止するために、複数参加は出来ない旨のメッセージを当該ゲーム装置に返送するエラー処理を行う(S78)。

【0047】遊技者のログインIDと同じログインIDが当該大会の登録チームのデータベースに登録されていない場合(S68; No)、ゲーム参加資格などの登録規定を満たすかどうかを判別する(S70)。参加資格には、参加登録料の口座残を含む。登録規定を満たさない場合には(S70; No)、該当規定を満たさない旨のメッセージを当該ゲーム装置に返送するエラー処理を行う(S78)。

【0048】登録規定を満たす場合には(S70; Yes)、アップロードされたファイルがオリジナルファイル(データ)であるかどうかを判別する(S72)。遊技者自身のデータでないゲームデータでの登録を禁止する。これは、送信ファイル内のフラグにコピー不可フラグが設定されているかどうかにより、判別することができる。コピー不可フラグは、ゲームサーバ30から対戦データがゲーム装置にダウンロードされたときに「オン」に設定される(後述の図21参照)。アップロードされたファイルがオリジナルのゲームパラメータでないときは(S72; No)、その旨のメッセージをゲーム装置に送出するエラー処理を行う(S78)。

【0049】アップロードされたファイルがオリジナルのゲームパラメータであるときは(S72; Yes)、このファイルを当該野球大会のデータベース(チーム登録ファイル)に登録する。ゲーム装置に登録の完了(図16参照)を送出する(S76)。このようにして、チーム登録を終了する。

【0050】BEサーバ33は、大会の募集期間を経過

後、各チームの対戦を行って、その結果をホームページに掲示する。図10に示されるホームページで「大会結果」を選択すると、図18に示されるように、トーナメント大会の結果表示がなされる。確認したいトーナメントを選択すると、図19に示すような、ベスト8のトーナメント結果が表示される。また、図19を下部にスクロールすると、図20に示すような画面が表示される。参加者は、「検索」を選択し、予め登録されている自己のログインIDを入力する(図15参照)ことによって自己のチームの試合結果を検索することが出来る。自チームの試合結果は、例えば、図21のように示される。

【0051】ここで、大会は例えば、次のようにして行われる。BEサーバは、トーナメントの各試合を、1試合毎実行する場合、トーナメントの各試合のための計算処理を全て一気に行う場合、とがある。

【0052】図23は、WWWサーバ32がデータベースからゲームデータをゲーム装置11のメモ리카ード11cに記録する(ダウンロード)手順を説明するフローチャートである。

【0053】遊技者が図10のホームページで「ダウンロード」を選択すると、図22に示す画面が表示される。遊技者は、各大会の勝利者の名前を選択すると、当該チームのゲームデータのダウンロードがWWWサーバ32に指令される。

【0054】WWWサーバ32は、選択されたチームを読み取り(S82)、DBサーバ33から該当するチームデータを読み込む(S84)。このチームデータのファイル名を、〇〇大会勝利者のように、勝利者が作成したファイル名とは異なった者に変更する(S86)。勝利者チームのチームデータファイルのログインIDを消去(無効化)し(S88)、フラグエリアにコピーを禁止するコピー不可フラグをオンに設定する(S90)。また、必要により、Eメールに添付して転送することを禁止するメール添付不可フラグをオンに設定する(図2(c)参照)。このように、チームデータを処理して送信ファイルを形成し、遊技者のメモ리카ード11cに記憶できるフォーマットにしてゲーム装置に11に送出する。遊技者は、ダウンロードしたゲームデータと、自己のチームのゲームデータとを自己のゲーム装置11のアプリケーションに与えて対戦を再現させることが出来る。

【0055】上述したファイルのログインIDを無効とされたファイルを遊技者が自己のチームデータとしてWWWサーバ32にアップロードしようとする、登録受付のステップS68において無効ログインIDとなっていることから参加対象者から排除される。また、コピー不可フラグをオンに設定することによって、他人のデータを使用して大会に参加することをステップS72にて阻止する。入手したチームデータを基礎として自己チームのデータを作り上げ、大会に登録しようとするのを

ステップS72にて防止する。

【0056】このように、本発明の実施例では、ゲーム装置がゲームアプリケーションを実行してチーム用のデータを形成する際に、ゲーム装置本体の識別符号(IIID)を当該データに含めてメモ리카ードに記憶する。ゲーム装置をインターネットに接続したときに、ゲーム装置内にログインIDを書込む。メモ리카ードのデータを用いて送信データを形成する際に、データ内のIIIDとゲーム装置本体のIIIDとが一致しないと、送信データの形成を行わない。これにより、メモ리카ードを差替えて他人のゲーム装置から大会にエントリーすることを防止し、ゲームデータを作成したゲーム装置によってのみ大会のエントリーを許可することが可能となる。また、ファイルを送信する際には、ゲーム装置内からログインIDを読み取ってこれを送信データに含めてゲームサーバに送る。これにより、ゲームサーバで同一ゲーム装置からの二重登録を排除することが可能となる。また、ゲームサーバは、ゲームデータをダウンロードする際に、ログインIDの有効化、コピー禁止フラグ、メール転送禁止フラグ、を設定する。それにより、他人のゲームデータを用いた大会登録を阻止することが可能となる。

【0057】次に他の実施の形態について説明する。この実施形態の要旨は次のとおりである。チームの対戦ではなく、各ゲーム端末で仮想的に飼育、調教されたキャラクターの一例である馬同士の対戦ゲームである。対戦は、菊花賞、桜花賞など馬レースとして周知な複数種類のレースをシミュレートした対戦である。各レースは予選と決勝戦から構成される。

【0058】ゲーム端末からは各馬のデータファイルがサーバに送信される。データベースサーバは各ゲーム端末から送信された馬のデータを記憶する。BEサーバは、各レース毎にエントリーされた馬について、予選と決勝戦の計算処理を実行する。計算処理は、一度に行う。予選レースで上位に入賞した複数の馬を決定し、決定された馬を集めて決勝レースを実行して優勝馬や上位入賞馬を決定する。予選レースと決勝レースのための計算処理はエントリー終了後一度に行う。

【0059】BEサーバが実現するデータ提供手段は、予選レースの結果得られたデータと決勝レースの結果得られたデータを各ゲーム端末装置にゲーム端末装置の要求に基づいて要求があったゲーム端末装置に提供する。予選レースの結果得られたデータと決勝レースの結果得られたデータとを一度にゲーム端末に提供するのは、所定の時、日、週、月、又は年等所定の期間を経てゲーム端末装置に提供する。

【0060】要するに、BEサーバは、複数種類の対戦のための計算処理を一気に実行し、予選などの途中対戦の結果や、決勝などの最終対戦の結果に係わるデータを各ゲーム端末装置に日などを分けて段階的に提供するようにしたものである。

【0061】この実施形態の従来技術に対する有利な点は以下のとおりである。従来は、サーバーは、予選や決勝線、或いはレースの種類毎に対戦のための計算処理を行っていた。これでは、遊戯者は各対戦毎に馬などの対戦要素をサーバー側にエントリーしなくてはならず、ゲーム端末装置への操作が複雑となる。

【0062】既述の実施形態が実現する発明は、遊戯者は最初に菊花賞・桜花賞など望む対戦にエントリーすればサーバーは予選から決勝までの対戦のための計算処理を実行する。ここで、遊戯者が一度に決勝戦のデータを入力できるようにしてしまうと、レース結果が遊戯者に早く分かり過ぎてしまうきらいがある。そこで、対戦結果のデータがサーバからゲーム端末装置に時間差を設けて提供可能になるようにしたのである。

【0063】次に、サーバーからゲーム端末への代表的なデータ提供のための形態を図面を用いて説明する。図24は、BEサーバーにおける対戦結果をゲーム端末装置に提供する日程表を示したものである。

【0064】日曜日に全てのレース（弥生賞・皐月賞等）のための計算が実行される。弥生賞の予選のデータは月曜日から土曜日までDBサーバー上に公開され、決勝結果は、一日遅れの火曜日から土曜日まで公開される。皐月賞の予選結果は、火曜日から土曜日まで公開され、決勝結果は水曜日から土曜日まで公開される。他のレース結果は、図24に示すとおりである。日曜日以降は、全てのレース結果がDBサーバー上で蓄積されて各ゲーム端末に対して公開される。ゲーム端末はWWWサーバー上で特定のレースを選択することによって、前述した実施形態に示すようにレース結果データをDBサーバーから受け取り、その端末装置においてレース結果の映像を再生することが可能となる。なお、予選には1次予選・2次予選など複数実行される予選が含まれる。

【0065】また、前記実施形態を変更した形態として、遊戯者育成した選手、例えば野球チームの投手データを他の遊戯者が育成した選手と組んでチームを作ったり、あるいはボクシングなどのよう個人の選手間の対戦をシミュレートすることでも良い。

【0066】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のゲームシステムのデータ通信方法によれば、ゲームサーバで展開されるゲーム大会等に同一人あるいは同一ゲーム装置からのゲームデータの二重登録を禁止することが出来るので具合がよい。また、ダウンロードしたゲームデータの再登録を排除することが出来るので、他人チームのデータを使用したゲームデータの不適切な登録を排除可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は、本発明が適用されるゲームシステムの全体構成を説明する説明図である。

【図2】図2（a）はメモリカードの複数の記憶領域

を、図2（b）はチームデータを、図2（c）は送信ファイルの構成例を説明する説明図である。

【図3】図3は、DB（データベース）サーバ33が保持する各種ファイルを説明する説明図である。

【図4】図4は、ゲーム装置で最初にゲームを行ったときにメモリカードにハードウェアの識別番号が記録されることを説明するフローチャートである。

【図5】図5（a）は、ゲーム装置本体のフラッシュメモリに予め記録されているハードウェアの識別番号（IID）を説明する説明図である。図5（b）は、ゲーム装置本体のフラッシュメモリにログインID（LID）が書込まれることを説明する説明図である。

【図6】図6は、ゲーム大会の全体の流れを説明するフローチャートである。

【図7】図7は、ネットワークにおける遊技者のログインID取得を説明するフローチャートである。

【図8】図8は、ゲーム装置における、ゲーム大会へのチーム登録を説明するフローチャートである。

【図9】図9は、WWWサーバ32における、チーム登録の受付を説明するフローチャートである。

【図10】図10は、ゲームサーバのホームページの例を説明する説明図である。

【図11】図11は、大会登録のホームページの例を示す説明図である。

【図12】図12は、登録のガイダンス画面を説明する説明図である。

【図13】図13は、登録のガイダンス画面を説明する説明図である。

【図14】図14は、大会の選択画面を説明する説明図である。

【図15】図15は、ログインIDを入力する画面例を示す説明図である。

【図16】図16は、登録完了を案内する画面例を示す説明図である。

【図17】図17は、登録エラーの場合の案内画面例を示す説明図である。

【図18】図18は、トーナメント大会の結果発表画面例を示す説明図である。

【図19】図19は、ベスト8のトーナメントを示す説明図である。

【図20】図20は、検索画面を示す説明図である。

【図21】図21は、試合経過表示例を示す説明図である。

【図22】図22は、勝利者チームのデータをダウンロードする画面例を示す説明図である。

【図23】図23は、ダウンロード手順を説明するフローチャートである。

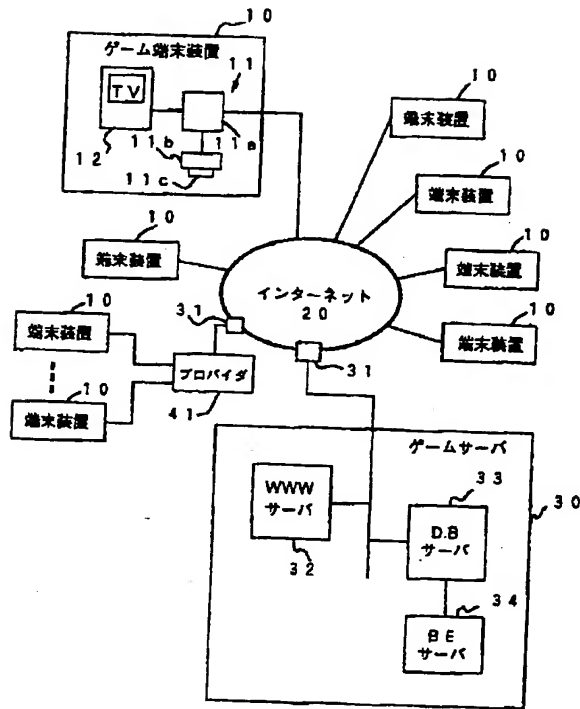
【図24】競馬レース結果をサーバー上で公開する時の形態を示すスケジュール表である。

【符号の説明】

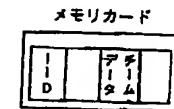
- 10 ゲーム端末装置
 11 ゲーム装置
 11a ゲーム装置本体
 11b ゲームコントローラ

- 11c メモリカード
 20 インターネット
 30 ゲームサーバ

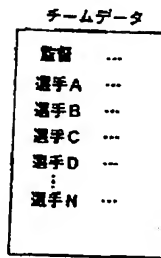
【図1】



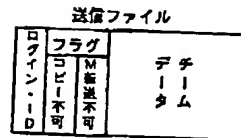
【図2】



(a)

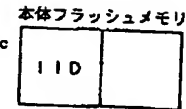


(b)

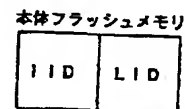


(d)

【図5】

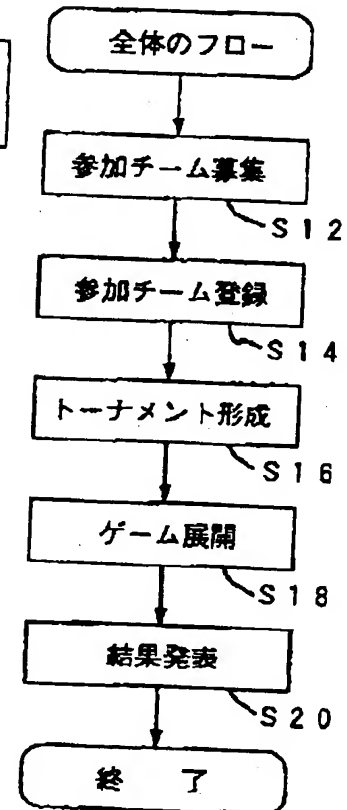


(a)

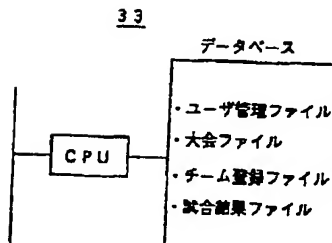


(b)

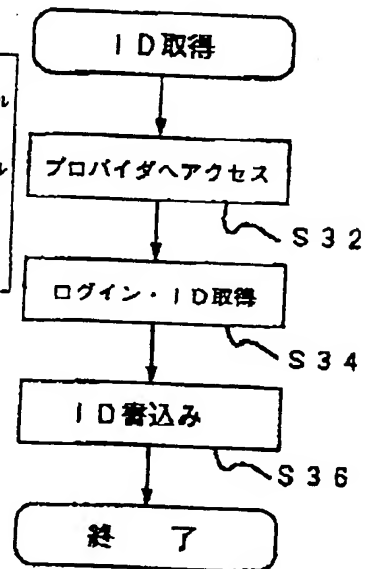
【図6】



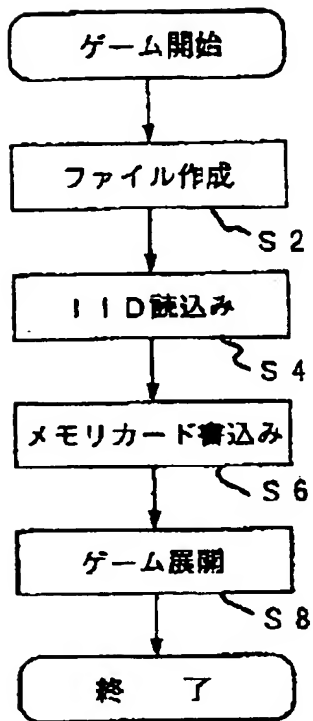
【図3】



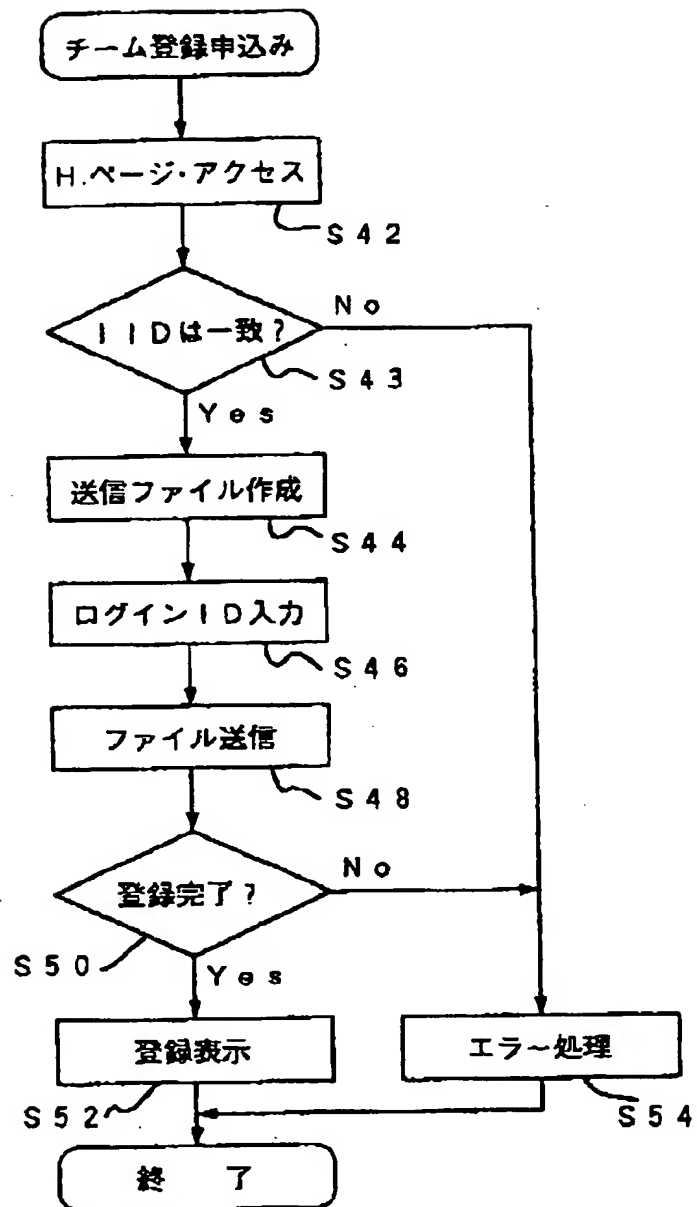
【図7】



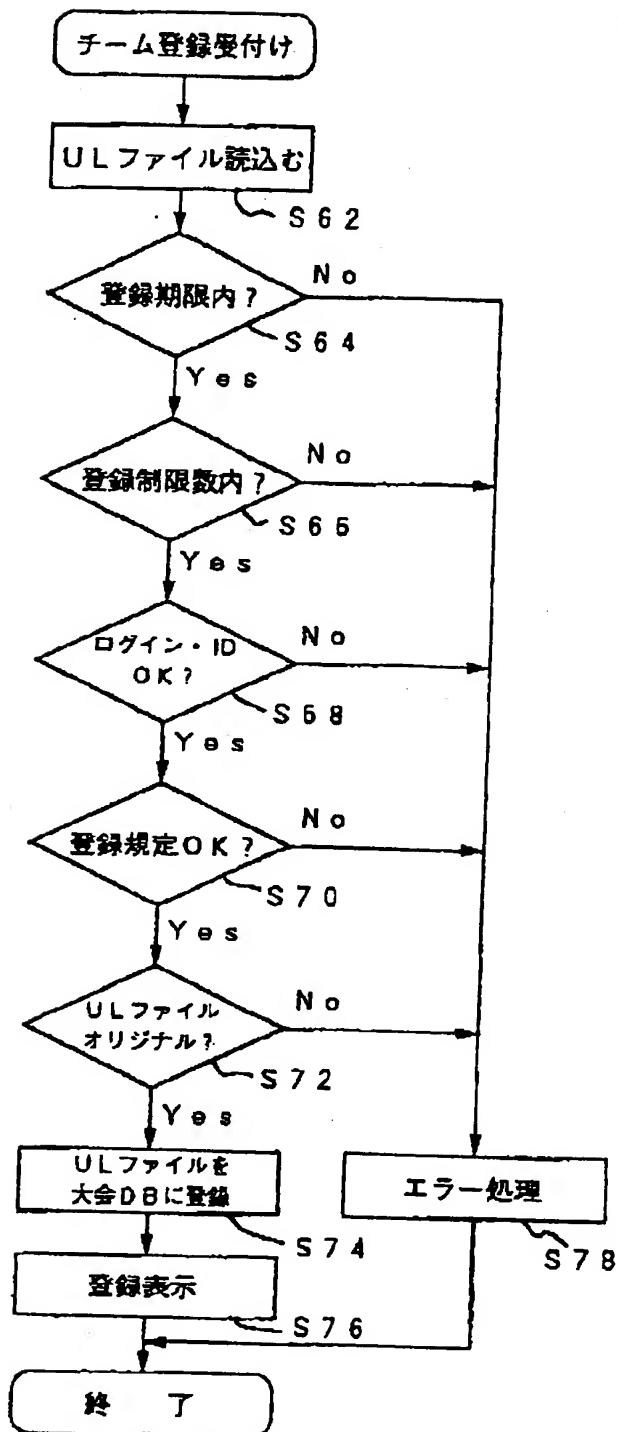
【図4】



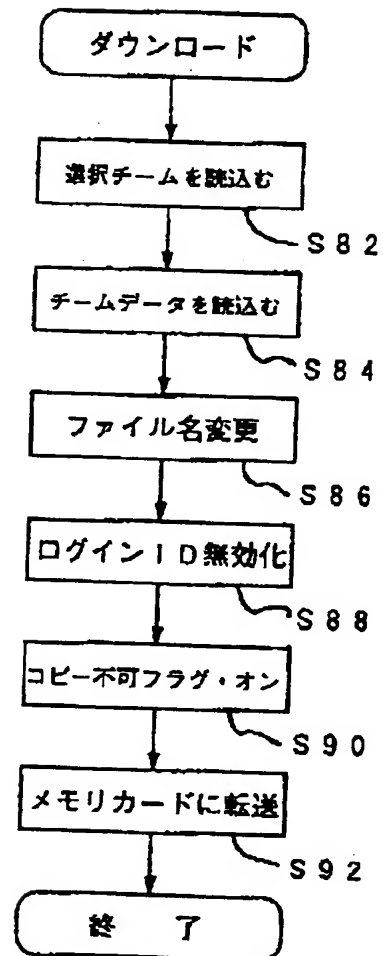
【図8】



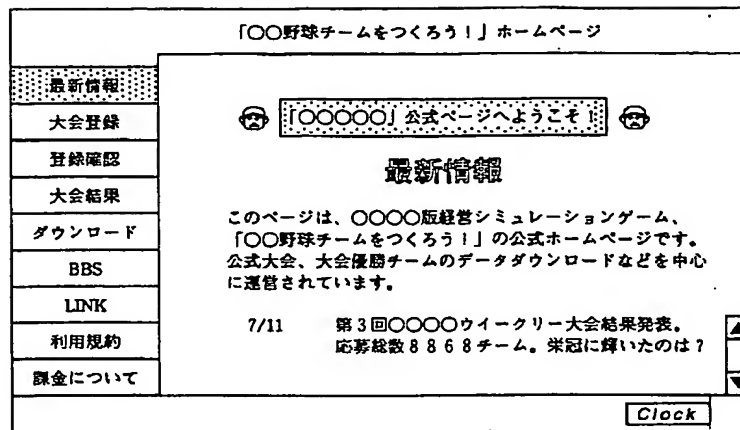
【図9】



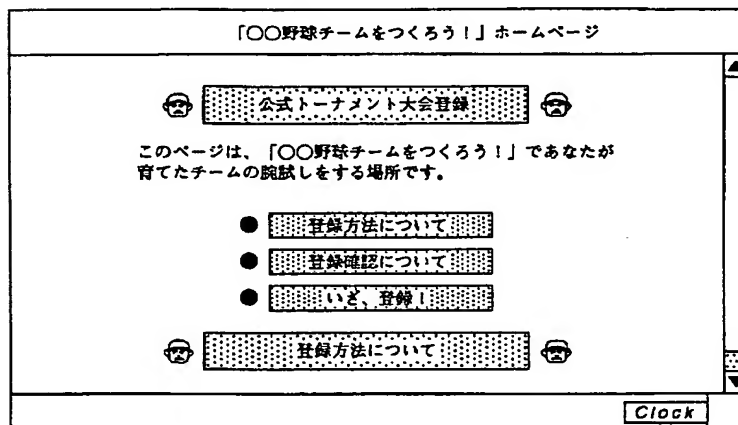
【図23】



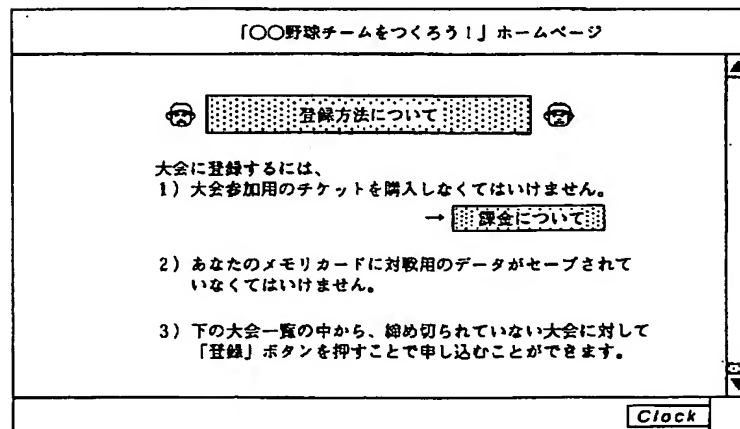
【図10】



【図11】



【図12】



【図13】

「〇〇野球チームをつくらう!」ホームページ

登録方法について

大会に登録するには、

- 1) あなたのメモ리카ードに対戦用のデータ
なくてはなりません。
- 2) 下の大会一覧の中から、締め切られてい
「登録」ボタンを押すことで申し込むこ
- 3) 登録ボタンを押すと、最初にあなたのログインIDをきかれ
ます。これは、あなたの〇〇〇〇〇を入力してください。

もどる

すすむ

両読み込み

中止

ズーム

Clock

【図14】

「〇〇野球チームをつくらう!」ホームページ

いざ、登録!

以下の大会リストの中から、参加したい大会を選択してくだ
さい。

第一回 ウィークリートーナメント		ENTRY	
登録期間	7月10日～7月24日		
結果発表	7月26日～8月9日		
募集チーム数	10000	現在登録数	0 0 1 9 3
登録料	3枚	残りチケット	0 0 0 5 1
特記事項			

Clock

【図15】

「〇〇野球チームをつくらう!」ホームページ

あなたのログインIDを入力してください

決定

中止

そふときーぼーど

【図16】

「〇〇野球チームをつくろう！」ホームページ

登録しました！！

トーナメントへの登録をうけつけました。
登録の確認をなさりたい場合は、「登録確認」のページで
おこなってください。

登録確認

もどる TOPへ

Clock

【図17】

「〇〇野球チームをつくろう！」ホームページ

登録失敗！？

- ・参加チケットは不足してませんか？
- ・すでにこのトーナメントに登録していませんか？
- ・自分のデータをアップロードしようとしていますか？
- ・通信エラーの可能性があります。もう一度お願いします。
- ・この対戦データは、〇〇プロバイダのアカウントを取得して
から、作成されたものですか？

もどる TOPへ

Clock

【図18】

「〇〇野球チームをつくろう！」ホームページ

トーナメント大会結果発表

このページは、このホームページ上で開かれているトーナメント大会の結果をみることができます。
トーナメント名を選んでください。

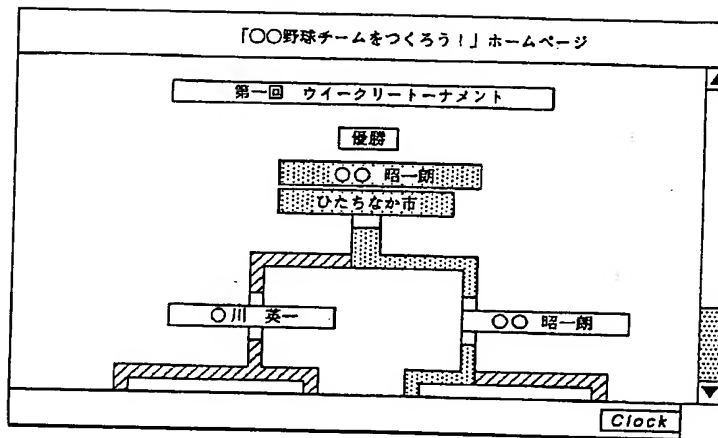
- 第一回 ウィークリートーナメント

発表期間	7/14~7/28
参加チーム	9989
- 第二回 ウィークリートーナメント

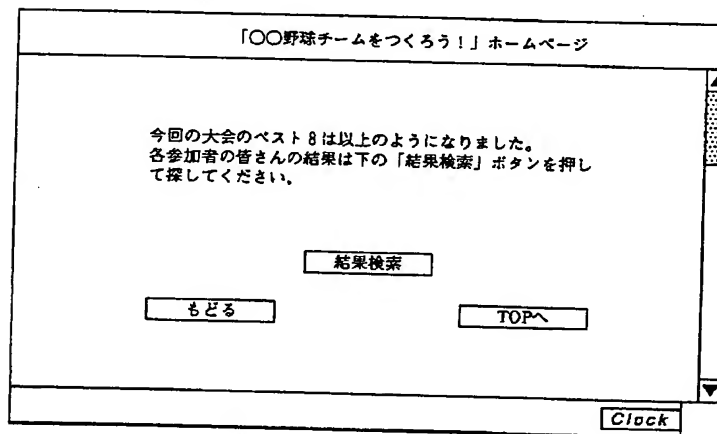
発表期間	8/5-8/19
------	----------

Clock

【図19】



【図20】



【図21】

「〇〇野球チームをつくろう！」ホームページ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
〇〇 昭一郎	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
やっきゅん	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0

1回表攻撃

1 〇水 送りバント P 数〇

2 〇志 フォアボール

3 〇井 エンタイトルツーベース 1点 〇西

Clock

【図22】

「〇〇野球チームをつくろう！」ホームページ

最新情報	ダウンロード 優勝チームデータダウンロード <table border="1"> <tr> <td>第一回ウィークリー王者</td> <td>ひたちなか市</td> </tr> <tr> <td></td> <td>山ノ内健太郎</td> </tr> <tr> <td>第二回ウィークリー王者</td> <td>網布市</td> </tr> <tr> <td></td> <td>金子博政</td> </tr> <tr> <td>第三回ウィークリー王者</td> <td>横浜市</td> </tr> <tr> <td></td> <td>黒瀬幸司</td> </tr> <tr> <td>第一回ファミ通カップ王者</td> <td>網布市</td> </tr> <tr> <td></td> <td>金子博政</td> </tr> <tr> <td></td> <td>ひたちなか市</td> </tr> </table>	第一回ウィークリー王者	ひたちなか市		山ノ内健太郎	第二回ウィークリー王者	網布市		金子博政	第三回ウィークリー王者	横浜市		黒瀬幸司	第一回ファミ通カップ王者	網布市		金子博政		ひたちなか市
第一回ウィークリー王者		ひたちなか市																	
		山ノ内健太郎																	
第二回ウィークリー王者		網布市																	
		金子博政																	
第三回ウィークリー王者		横浜市																	
		黒瀬幸司																	
第一回ファミ通カップ王者		網布市																	
		金子博政																	
		ひたちなか市																	
大会登録																			
登録確認																			
大会結果																			
ダウンロード																			
BBS																			
LINK																			
利用規約																			
課金について																			

Clock

【図24】

シリーズレース日程表 ★計算日が日曜日ではまずい場合は1日後ろにずらす（月曜日が計算日）

	①の予選	①の決勝	②の決勝	③の決勝	④の決勝	⑤の決勝	⑥の決勝
日	月	火	水	木	金	土	日
計画中							計画中
前年度の全結果							
次年度レースの予定、登録受け付け							
①弥生賞	予選結果	決勝結果					
②皐月賞		予選結果	決勝結果				
③青葉賞			予選結果	決勝結果			
④ダービー				予選結果	決勝結果		
⑤神戸新聞杯					予選結果	決勝結果	
⑥菊花賞						予選結果	決勝結果
レース結果（徐々に累積していく）							全結果
レギュラー カテゴリー							次々年度レースの予定、登録受
						予選結果	決勝結果

フロントページの続き

(72) 発明者 宮崎 浩幸
 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
 社セガ・エンタープライゼス内

F ターム(参考) 2C001 AA03 AA09 AA17 BB01 BB03
 BB07 BB10 BD07 CB02 CB04
 CB08 CC02 DA04

THIS PAGE BLANK (USPTO)